

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO-VISUAL BERBASIS POWERPOINT (PPT) MATEMATIKA KELAS VI DI SDN KAMPUNG BAMBU 1

Septy Nurfadhillah¹, Unti Unzhilaika², Salsabila Nabira Rachma³, Ismiatun Nazifah⁴
Universitas Muhammadiyah Tangerang
nurfadhillahsepty@gmail.com , untionzhi@gmail.com

Abstract

The development of this research was carried out to streamline learning and change students' perceptions of mathematics learning, especially in grade 6 SDN Kampung Bambu 1. SDN Kampung Bambu 1 is a school located in one of the districts in Tangerang exactly in Bojong Nangka Village. This study aims to find out how the development of learning media when using Powerpoint in class VI (six) semester 2 at SDN Kampung Bambu 1 is effective and is it effective to use Power Point media applied at SDN Kampung Bambu 1? This study uses an interview method to one of the teachers of SDN Kampung Bambu 1 and the research method uses an interview method to one of the teachers and the Research and Development (RnD) method as a journal writing method. This study found the results of the effectiveness of using Powerpoint-based Audio-Visual media during online learning for elementary school children. Using this audio-visual media in learning is expected to increase in the learning process, especially in learning mathematics.

Keywords: *Audio-Visual Medias, Media for Studies, Pandemic Covid-19*

Abstrak : Pengembangan penelitian ini dilakukan untuk mengefektifkan pembelajaran dan mengubah persepsi peserta didik terhadap pembelajaran matematika khususnya di kelas 6 SDN Kampung Bambu 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran jika menggunakan Power Point pada materi kelas VI (enam) semester 2 di SDN Kampung Bambu 1. Penelitian ini menggunakan metode wawancara kepada salah satu guru SDN Kampung Bambu 1 dan metode penelitian menggunakan metode wawancara kepada salah satu guru dan metode Research and Development (RnD) sebagai metode penulisan jurnal. Penelitian ini didapatkan hasil yang efektif menggunakan media Audio-Visual yang berbasis Powerpoint saat pembelajaran daring pada anak sekolah dasar. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran diharapkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran, terutama dalam belajar matematika.

Kata Kunci: Media Audio-Visual, Media Pembelajaran, Pandemi Covid-19

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah merubah tatanan kehidupan masyarakat, tidak hanya menyerang negara Indonesia namun juga melanda dunia. Keberadaan Covid-19 membuat masyarakat untuk memberhentikan aktivitas di luar rumah yang semestinya dilakukan seperti pada hari-hari biasa. Masyarakat harus menjaga jarak aman atau disebut dengan physical distancing, keadaan di mana orang-orang dikarantina dan diisolasi di dalam rumah masing-masing termasuk dalam melaksanakan pekerjaan sehingga setiap individu yang rentan tidak akan tertular virus Covid-19. Apabila masyarakat ingin keluar rumah untuk memenuhi kebutuhan pokok seperti membeli sesuatu untuk kebutuhan sehari-hari masyarakat diwajibkan menggunakan masker dan tentu dengan menjaga jarak aman dengan orang lain (Baharun, 2015).

Pelaksanaan karantina dan isolasi mandiri yang dihimbau oleh pemerintah tentu tidak hanya berimbas pada pekerjaan masyarakat saja, akan tetapi juga berdampak pada sistem pendidikan yang mesti tetap berjalan. Wabah virus Covid-19 berdampak pada kegiatan belajar mengajar siswa dan guru. Kegiatan yang mana biasa dilaksanakan di dalam ruang kelas pada lingkungan sekolah kini berubah menjadi dengan belajar di dalam rumah.

Kondisi ini tentu tidak mudah dilalui oleh masyarakat, di mana orang tua ikut berperan sebagai guru atau pengajar ketika belajar di dalam rumah. Siswa diberikan tugas sebagai sarana untuk mengetahui pencapaian atau penilaian kemampuan siswa. Adapun kecemasan pada diri siswa di mana tugas yang diberikan oleh guru sebagai kegiatan memindahkan aktivitas kelas dari belajar di sekolah menjadi belajar di rumah dibebankan pada siswa bahkan lebih banyak. Selain itu, sekolah tetap melakukan kegiatan penilaian untuk kepentingan rapor kenaikan kelas pada tiap-tiap kelas.

Kegiatan belajar dari rumah yang diterapkan oleh masyarakat menyebabkan siswa dan guru kehilangan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain dalam menjalin hubungan sosial, menumbuhkan sikap solidaritas antar sesama manusia, kehilangan rasa peduli dan empati.

Kegiatan yang seharusnya siswa dan guru lalui memberikan pembelajaran tidak hanya tentang materi pelajaran namun juga menyampaikan tentang pentingnya bersosialisasi dalam kehidupan bermasyarakat. Keadaan ini belum bisa dilaksanakan

karena adanya himbauan physical distancing dari pemerintah guna melakukan pencegahan terhadap penyebaran virus Covid-19.

Belajar dari rumah tentu berbeda dengan kegiatan belajar di sekolah, selain adanya perangkat pembelajaran kegiatan belajar juga didukung oleh media belajar untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

Menurut Indriana media pembelajaran dimaksudkan merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran, dikatakan demikian karena di dalam proses pembelajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik. Media pembelajaran juga diartikan sebagai salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran, secara umum manfaat media pembelajaran yakni untuk memperlancar interaksi anatar guru dengan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien (Khotimah, 2016).

Kegiatan belajar dari rumah akan membutuhkan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa, agar siswa mudah memahami materi pelajaran. Pada kondisi ini akan sulit memberikan media pembelajaran karena orang tua kurang berpengalaman dalam mengajarkan anak materi dari sekolah dan siswa membutuhkan media pendukung sebagai sarana kelancaran belajar. Terdapat beberapa hal dalam mempertimbangkan memilih media pembelajaran yang tepat, menentukan ketepatan dalam memilih media akan mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media yang digunakan belum tentu merupakan media yang mahal dan modern, namun sebaliknya jenis media yang harganya murah dan sederhana yang mudah dibuat serta mudah didapatkan mungkin lebih efektif dan efisien.

Salah satu cara dalam mengatasi pembelajaran siswa dan guru di sekolah dengan mengubah sistem pembelajaran di rumah yakni menggunakan sistem pembelajaran online atau daring. Pembelajaran online dilakukan menggunakan gadget masing-masing baik berupa smartphone, laptop, komputer, atau tablet. Penggunaan pembelajaran online dirasa merupakan strategi yang tepat dalam menggantikan pembelajaran di kelas (Hamalik, 1994).

Perubahan strategi belajar tentu dilengkapi dengan media belajar yang baru, sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Pada kondisi ini pergantian sistem pembelajaran biasa menjadi pembelajaran online diikuti pula dengan media belajar lain yaitu media internet. Penerapan pembelajaran online dapat berjalan dengan

lancar dan stabil bila dibantu oleh adanya koneksi jaringan internet yang akan diakses pada perangkat gadget. Media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai sumber belajar dan dapat sebagai sarana perantara dalam penyampaian informasi, maka dari itu media pembelajaran memiliki peran penting dalam penggunaan sistem pembelajaran online pada masa pandemi Covid-19.

Jadi, pembelajaran online yang diterapkan pada masa pandemi Covid-19 merupakan strategi baru yang diterapkan untuk melanjutkan kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan siswa yang dapat dilaksanakan dari rumah, kegiatan tersebut tidak lepas dari penggunaan media internet agar dapat efektif dalam penerapannya. Pada pelaksanaannya siswa dan guru tidak perlu lagi melakukan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka di ruang kelas, namun kini sudah bisa belajar dengan sistem pembelajaran online. Guru memberi tugas harian sebagai sarana pemerolehan nilai siswa yang akan dicantumkan dalam rapor. Penilaian tersebut sebagai acuan tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan di tengah wabah virus Covid-19.

SDN kampung Bambu 1 merupakan lembaga pendidikan yang ikut menerapkan kegiatan pembelajaran online dalam mengatasi permasalahan pendidikan pada masa pandemi Covid-19 ini. Lembaga yang berada di bawah naungan kementerian Agama Republik Indonesia ikut berperan serta dalam penanganan masalah belajar dari rumah dalam rangka pencegahan tersebarnya virus corona atau Covid-19. Seluruh Sekolah Dasar (SD) di Indonesia cara serentak melakukan kegiatan pembelajaran di rumah, yakni melalui pembelajaran online atau disebut juga daring.

Oleh karena itu, berdasarkan penjabaran masalah di atas peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran di SDN kampung Bambu 1 akibat Pandemi Covid-19” Sebagai Strategi pembelajaran dan Capaian Hasil Belajar Di SDN kampung Bambu 1 Tahun 2020/2021”.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan dari tujuan yang ingin dicapai, peneliti merancang untuk menggunakan metode wawancara dan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Wawancara ini dilakukan dengan pihak sekolah (guru wali kelas) untuk mengetahui media apa saja yang selama ini digunakan dalam belajar mengajar khususnya pada pembelajaran matematika di kelas IV.

Sedangkan metode penelitian dan pengembangan ini adalah metode metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan.

Tahap-Tahap Research and Development (Borg. W.R. dan Gall, 1983) mengembangkan 10 tahapan dalam mengembangkan model,yaitu:

1. *Research and information collecting*, termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, pengukuran kebutuhan, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian;
2. *Planning*, termasuk dalam langkah ini menyusun rencana penelitian yang meliputi merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, desain atau langkah-langkah penelitian dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas;
3. *Develop preliminary form of product*, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung. Contoh pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi;
4. *Preliminary field testing*, yaitu melakukan ujicoba lapangan awal dalam skala terbatas, dengan melibatkan 1 sampai dengan 3 sekolah, dengan jumlah 6-12

subyek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket;

5. *Main product revision*, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil ujicoba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam ujicoba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diuji coba lebih luas.
6. *Main field testing*, biasanya disebut ujicoba utama yang melibatkan khalayak lebih luas, yaitu 5 sampai 15 sekolah, dengan jumlah subyek 30 sampai dengan 100 orang. Pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif, terutama dilakukan terhadap kinerja sebelum dan sesudah penerapan ujicoba. Hasil yang diperoleh dari ujicoba ini dalam bentuk evaluasi terhadap pencapaian hasil ujicoba (desain model) yang dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian pada umumnya langkah ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen;
7. *Operational product revision*, yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil ujicoba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi;
8. *Operational field testing*, yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan. Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 samapi dengan 200 subyek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan analisis hasilnya. Tujuan langkah ini adalah untuk menentukan apakah suatu model yang dikembangkan benar-benar siap dipakai di sekolah tanpa harus dilakukan pengarahan atau pendampingan oleh peneliti/pengembang model;
9. *Final product revision*, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final);
10. *Dissemination and implementation*, yaitu langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan kepada khalayak/masyarakat luas, terutama dalam kancan pendidikan. Langkah pokok dalam fase ini adalah mengkomunikasikan dan mensosialisasikan temuan/model, baik dalam

bentuk seminar hasil penelitian, publikasi pada jurnal, maupun pemaparan kepada stakeholders yang terkait dengan temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara yang kami lakukan terhadap salah satu guru sebagai narasumber di SDN Kampung Bambu 1 ini saat pembelajaran daring lebih banyak menggunakan komunikasi via *whatsapp* grup. Sistematisnya saat jam 7 pagi guru sudah mulai mengabsen murid-murid lalu dilanjutkan dengan pemberian tugas yang batas pengumpulannya sesuai waktu yang telah ditentukan guru tersebut. Tidak hanya *whatsapp* grup tetapi pembelajaran dilakukan juga menggunakan *video call* dengan beberapa murid yang meminta untuk dijelaskan materi yang tidak dimengerti, biasanya materi matematika.

Dilihat dari segi efektifitasnya, tentu saja pembelajaran daring dengan cara komunikasi di atas tidaklah efektif, karena bagaimanapun usia anak sekolah dasar masih membutuhkan pengajaran langsung yang terdapat banyak bimbingan dari guru-gurunya.

Dari hasil wawancara di atas kami berinisiatif mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan bermanfaat untuk proses belajar-mengajar di SDN Kampung Bambu 1, yaitu media audio-visual berbasis Powerpoint (PPT).

Menurut Wikipedia, pandemi koronavirus pertama kali dikonfirmasi pada tanggal 20 Januari 2020 di Korea Selatan. Pandemi koronavirus adalah pandemik yang disebabkan koronavirus (COVID-19) dan menyerang sistem pernafasan. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) kemudian mengumumkan pandemi koronavirus sebagai pandemi dunia pada tanggal 11 Maret 2020. Di Indonesia sendiri sekarang per tanggal 31 Desember 2020 terkonfirmasi positif Covid-19 sebanyak 743.198 orang, sembuh sebanyak 611.097 orang, dan meninggal 22.138 orang

Virus SARS-CoV-2 diduga menyebar di antara orang-orang terutama melalui percikan pernapasan (*droplet*) yang dihasilkan selama batuk dan pernapasan normal.

Periode waktu antara paparan virus dan munculnya gejala biasanya sekitar lima hari, tetapi dapat berkisar dari dua hingga empat belas hari.

Akibat adanya pandemi Covid-19 ini dunia pendidikan di seluruh dunia khususnya di Indonesia menerapkan pembelajaran berbasis *online*. Pembelajaran *online* yang diterapkan di Sekolah Dasar saat ini sangat kurang efektif karena tidak semua murid dan orangtua murid mempunyai *handphone*, selain itu proses belajar mengajar tidak terkonsentrasi karena banyak gangguan-gangguan eksternal seperti sinyal, suara bising, dan lainnya.

Untuk mengurangi ketidak efektifan pembelajaran via *online* ini haruslah digunakan media ajar yang memadai, yang tidak membuat proses belajar mengajar menjadi bosan dan tidak kondusif. Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran

Sadiman (Darmadi, 2018) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Purnamawati dan Eldarni (2 Pendidikan, 2021) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Kemp dan Dayton (2 Pendidikan, 2021) mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pengajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan berkomunikasi antar siswa sebagai penerima pesan atau informasi (*receiver*) dan antar guru sebagai pemberi pesan atau informasi (*sender*) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Macam-Macam Media Ajar

Ada macam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan, yaitu:

1. *Media Audio*

Macam-macam media pembelajaran audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

2. *Media Visual*

Macam-macam media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Macam-macam media pembelajaran visual ini dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak, yaitu:

a. Media visual diam

Berupa foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan

lain-lain. Berupa foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangka, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.

b. *Media visual gerak*

Berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

3. *Media Audio Visual*

Macam-macam media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak.

4. *Media Serbaneka*

Macam-macam media pembelajaran serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh macam-macam media pembelajaran serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

5. *Gambar Fotografi*

Gambar fotografi diperoleh dari beberapa sumber, misalnya dari surat kabar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan tertentu.

6. *Peta dan Globe*

Macam-macam media pembelajaran berikutnya adalah peta dan globe ini berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Seperti keadaan permukaan (bumi, daratan, sungai, gunung-gunung), dan tempat-tempat serta arah dan jarak.

Fungsi dan Manfaat Media Pendidikan

Dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode belajar dan media pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru.

(Hamalik, 1994) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajarn juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafisan data dan memadatkan informasi.

(Levie, 1997) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi atensi, fungsi atensi ini untuk mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan.
- b. Fungsi afektif, dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergamabar
- c. Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar
- d. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Jadi media pembelajaran berfungsi untuk mengakomondasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Pembelajaran Matematika pada kelas VI Semester 2 Kurikulum 2013 mempelajari materi bangun datar, bangun ruang, dan pengelolaan data. Pada sekolah yang kita lakukan observasi ini, sejak pandemic Covid-19 melakukan pembelajaran *online* dengan cara pemberian tugas melalui *whatsapp* grup lalu dikumpulkan dengan diberi batas waktu tertentu. Dikembangkannya media audio-visual berbasis powerpoint ini dengan harapan siswa menjadi tertarik atas proses pembelajaran yang diberikan oleh gurunya.

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah power point. Microsoft Power Point adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. Media powerpoint bisa membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena media powerpoint akan membantu dalam pembuatan slide, outline presentasi, presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk clipart yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor computer (Kusumawardani, 2020)

Langkah-Langkah Membuat Powerpoint yang Menarik (Aji Setyawan, 2017)

- 1) Cara membuat Power Point yang pertama yakni membuka program Power Point baik versi Microsoft Power Point 2010 maupun 2007 memiliki pengoperasian yang mirip. Di tampilan awal, Kita akan menemui opsi pilihan template presentasi dan opsi membuat dokumen baru atau membuka dokumen yang telah ada. Apabila Kita ingin memiliki tampilan yang lebih menarik, Kita bisa memilih template Powerpoint custom yang diunduh dari internet. Jika Kita menginginkan tampilan yang biasa, Kita bisa memilih tampilan default yang tersedia di bagian Sample Template.
- 2) Di halaman Powerpoint yang baru, Kita bisa melihat dua kotak yang berisi “Click to add title” untuk memasukkan judul dan kotak “Click to add subtitle” untuk memasukkan sub judul presentasi.
- 3) Setelah membuat judul dan sub judul di halaman pertama presentasi, cara membuat Power Point selanjutnya yakni membuat halaman isi dari presentasi. Pilih tab Slide dan pilih opsi sub menu New Slide atau bisa juga dengan menekan shortcut Ctrl+M. Di halaman presentasi yang baru, Kita bisa menuliskan informasi yang ingin Kita sampaikan.
- 4) Memasukkan unsur suara/lagu, gambar, grafik atau video ke dalam presentasi merupakan salah satu cara membuat Powerpoint yang menarik. Memasukkan beberapa unsur ini ke dalam presentasi juga membuat orang yang melihat presentasi jadi lebih tertarik dan penasaran sehingga presentasi Kita tak

membosankan. Untuk memasukkan gambar ke presentasi, pilih tab Insert, kemudian pilih Picture dan pilih gambar yang ingin Kita masukkan.

- 5) Sedangkan untuk memasukkan grafik Kita bisa menyalin grafik yang sudah Kita buat sebelumnya dan paste ke halaman slide. Ketika menyalin grafik ke halaman slide, akan muncul tampilan chart tool pada Ribbon yang berisi pilihan Layout, Format dan Desain. Kita bisa bereksperimen dengan pilihan-pilihan tersebut untuk memperoleh hasil tampilan grafik yang Kita inginkan.
- 6) Cara membuat Powerpoint yang menarik sudah selesai, simpan hasil kerjaan Kita dengan menekan Save atau Ctrl+S. Apabila Kita ingin menampilkan slide show yang Kita buat, cukup tekan tombol F5 di keyboard atau klik "From Beginning" yang terdapat di bagian kiri atas.
- 7) Agar tampilan slide aplikasi Power Point tampak semakin menarik, Kita bisa mengganti bullet-point yang terdapat di dalam slide dengan icon-icon lucu dan unik. Icon—icon bisa Kita dapatkan dengan mudah secara gratis di internet. Kita juga bisa memanfaatkan diagram untuk menggambarkan mengenai persentase suatu hasil penelitian atau survey. Microsoft Power Point menyediakan beberapa tipe chart atau diagram yang bisa Kita masukkan ke dalam slide presentasi seperti Column, Line, Pie, Bar, Area, X Y (Scatter), Stok, Surface, Radar dan Combo. Sebagai catatan, sebaiknya ketika memasukkan foto atau gambar ke dalam presentasi Kita memilih foto yang tidak memiliki lisensi berbayar alias gratis.
- 8) Untuk melengkapi cara membuat Powerpoint yang menarik, Kita juga bisa menambahkan animasi ke dalam slide presentasi. Tapi, pastikan bahwa animasi yang digunakan tak berlebihan sehingga audiens tak teralihkan perhatiannya. Masukkan animasi ke dalam slide yang berisi daftar sehingga animasi tampil satu per satu secara berurutan bukan sekaligus. Dengan demikian audiens pun bisa lebih berfokus dan bisa memahami secara perlahan mengenai isi presentasi.

Penggunaan Media Powerpoint pada pembelajaran Matematika kelas 6 Materi Bangun Datar, Bangun Ruang dan Pengelolaan Data

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 1994)

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh manusia sepanjang hayatnya, kegiatan belajar dilakukan dengan sadar atau sengaja sehingga terjadi perubahan kearah kemajuan, perbaikan dan didapatkan pengetahuan baru dalam diri pelajar atau siswa.

Pembelajaran matematika di SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika. Matematika bagi siswa SD berguna untuk kepentingan hidup pada lingkungannya, untuk mengembangkan pola pikirnya, dan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang kemudian. Kegunaan atau manfaat matematika bagi para siswa SD adalah sesuatu yang jelas dan tidak perlu dipersoalkan lagi, lebih pada era pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini. Matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol, maka konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Seorang siswa akan lebih mudah mempelajari matematika apabila telah didasari pada apa yang telah dipelajari orang itu sebelumnya. Karena untuk mempelajari suatu materi matematika yang baru, pengalaman belajar yang lalu dari seseorang itu akan mempengaruhi terjadinya proses belajar matematika tersebut. matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya, dengan jumlah yang banyaknya terbagi kedalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Sebelum adanya pandemic seperti ini guru menyampaikan pembelajaran dengan tatap muka langsung kepada peserta didik dikelas. Khususnya pada “SDN Kampung Bambu 1” yang telah kami observasi guru menerapkan media pembelajaran melalui media visual diam, Pada materi bangun ruang dan bangun datar guru biasanya menggunakan media seperti busur, karton, HVS berwarna, kertas

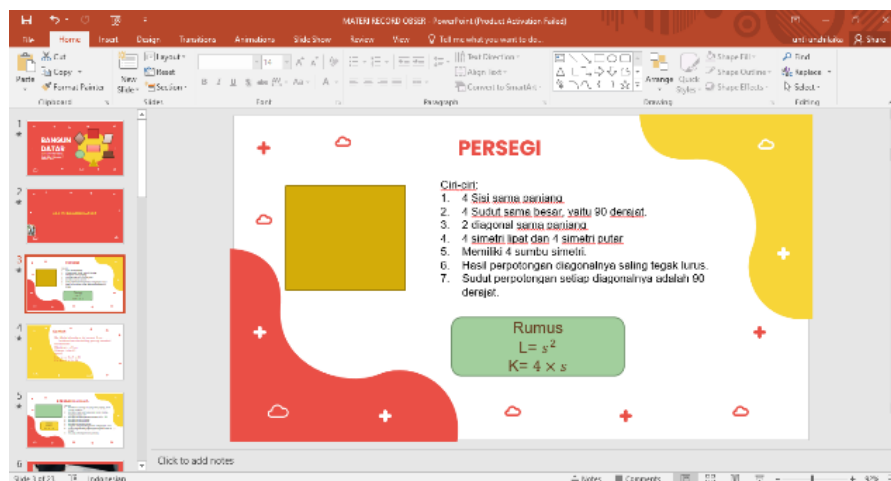
origami, besi yang dibentuk menyerupai bangun ruang dan bangun datar, atau benda benda yang sering peserta didik temui di kehidupan nyata yang menyerupai bangun datar dan bangun ruang tersebut. Sedangkan pada materi pengelolaan data guru biasa menggunakan media visual diam seperti pengelompokan data hasil ulangan harian matematika pada kelas 6A dari yang terbesar hingga yang terkecil.

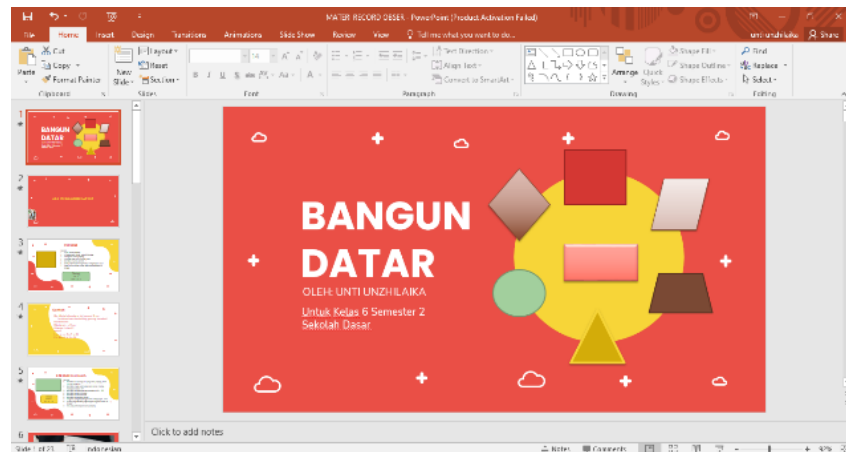


***Gambar Media Bangun Ruang**

Pada saat pandemic seperti ini pembelajaran di haruskan untuk berbasis *online*, untuk menghentikan penyebaran covid-19, maka dari itu kami mengembangkan pembelajaran yang sebelumnya menggunakan media visual diam untuk beralih kepada media audio visual berupa powerpoint di ‘SDN Kampung Bambu 1 pada mata pelajaran Matematika kelas VI’ agar memudahkan berjalannya pembelajaran untuk para peserta didik.

Tentunya kami mengembangkan media ini harus menggunakan unsur yang menarik agar peserta didik tidak merasakan bosan saat pembelajaran *online* berlangsung





***Contoh Pengembangan Media Bangun Datar**

KESIMPULAN

Pembelajaran online yang diterapkan pada kelas 6 Semester II di SDN Kampung Bambu 1 merupakan suatu tantangan baru bagi guru dalam mengatur ulang strategi pembelajaran agar materi belajar dapat tersampaikan kepada siswa. Pembelajaran online dilaksanakan secara daring melalui jaringan internet dengan menyusun perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran oleh guru.

Perencanaan pembelajarannya yaitu dengan membuat materi dan soal evaluasi untuk siswa, sedangkan pelaksanaan pembelajarannya yaitu membagikan materi dan tugas ke grup whatsapp serta meminta siswa yang tidak memiliki handphone atau whatsapp untuk mengambil soal ke sekolah atau guru yang datang ke rumah siswa untuk memberikan tugas. Selain itu, guru juga membuat rencana pelaksanaan pembelajaran untuk pembelajaran online.

Saran yang bisa dapat kami sampaikan, antara lain:

1. Sekolah

Pembelajaran online lebih diterapkan lagi secara maksimal, mendukung sarana prasarana dan fasilitas agar pembelajaran tetap berjalan dengan lancar.

2. Guru

Meningkatkan strategi dan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran secara daring kepada siswa yang menggunakan sistem pembelajaran online maupun siswa yang menggunakan pembelajaran offline.

3. Siswa

Meningkatkan kesadaran akan tugas-tugas yang diberikan guru, tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa segera dikerjakan baik yang daring maupun yang tidak secara daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Pendidikan, D. (2021, 05 05). *24 Pengertian Media Menurut Para Ahli*. Retrieved from dosenpendidikan.co.id: <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-media/>
- Aji Setyawan, I. (2017, Desember 25). *Cara Membuat Presentasi yang Menarik Menggunakan Powerpoint*. Retrieved from gurudigital.id: <https://gurudigital.id/cara-membuat-presentasi-yang-menarik-menggunakan-powerpoint/>
- Baharun, H. 2. (2015). Penerapan Pembelajaran Active Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah. *urnal Pendidikan Pedagogik, Vol. 1 No. 1*, 94.
- Borg. W.R. dan Gall, M. (1983). *Educational Research: An Introduction* . New York : Longman.
- Darmadi, L. (2018, Mei 8). *BAB II KAJIAN PUSTAKA*. Retrieved from ANZDOC: <https://adoc.pub/bab-ii-kajian-pustaka396b6e05550643e95b6122c94b5c271663416.html>
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan (Cetakan ke-7)*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Hasan, B. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Active Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Jurnal Pendidikan*, 1-20.
- Khotimah, K. (2016). *Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Aktivitas Belajar*. Surakarta: Tigas Serangkai.
- Kusumawardani, D. (2020, Novermber 14). *7 Cara Kreatif Menggunakan Power Point untuk Pembelajaran*. Retrieved from blog.kejarcita.id: <https://blog.kejarcita.id/7-cara-kreatif-menggunakan-power-point-untuk-pembelajaran/>
- Levie, W. H. (1997). Prictorical Memory Processes. *AVCR Vol. 23 Vol. 23 No.1* , 81-97.
- Yuliana. (2020). Corona Virus Diseases (Covid19); Sebuah Tinjauan Literatur. *Wellness and Healthy Magazine. Jurnal Pendidikan*, 55-65.